

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP
JUAL BELI DENGAN SISTEM *REAL MONEY*
TRADING DI *GAME MOBILE LEGENDS***

SKRIPSI

Oleh :

Ahmad Muzakki Aditya

NIM. C92215145



**Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Fakultas Syariah dan Hukum
Jurusan Hukum Perdata Islam
Program Studi Hukum Ekonomi Syariah
Surabaya
2019**

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI DENGAN
SISTEM *REAL MONEY TRADING* DI *GAME MOBILE
LEGENDS***

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

dalam Menyelesaikan Program Sarjana Strata Satu

Ilmu Syariah dan Hukum

Oleh

Ahmad Muzakki Aditya

NIM. C92215145

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Fakultas Syari'ah dan Hukum

Jurusan Hukum Perdata Islam

Program Studi Hukum Ekonomi Syariah

Surabaya

2019

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Ahmad Muzakki Aditya

NIM : C92215145

Fakultas/Jurusan/Prodi : Syariah dan Hukum/ Hukum Perdata Islam/ Hukum
Ekonomi Syariah.

Judul Skripsi : Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan
Sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*.

Menyatakan bahwa Skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian / karya saya
sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang di rujuk sumbernya.

Surabaya, 02 Juli 2019

Saya yang menyatakan


Ahmad Muzakki Aditya

NIM: C92215145

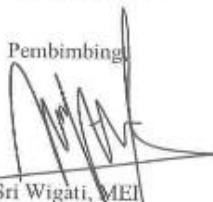
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul " TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI
DENGAN SISTEM *REAL MONEY TRADING* DI *GAME MOBILE LEGENDS*"

Yang ditulis oleh Ahmad Muzakki Aditya NIM. C92215145 ini telah diperiksa dan
disetujui untuk di munaqasahkan.

Surabaya, 02 Juli 2019

Pembimbing



Sri Wigati, MEI


NIP.197302212009122001

PENGESAHAN

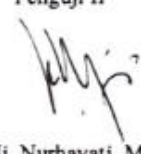
Skripsi yang ditulis oleh Ahmad Muzakki Aditya NIM. C92215145 ini telah dipertahankan di depan sidang Majelis Munaqasah Skripsi Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya pada hari Jumat, tanggal 26 Juli 2019, dan dapat diterima sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana strata satu dalam Hukum Ekonomi Syariah.

Majelis Munaqasah Skripsi:

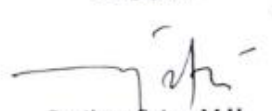
Penguji I


Sri Wigati, M.El
NIP. 197302212009122001


Penguji II


Dra. Hj. Nurhayati, M.Ag
NIP. 196806271992032001

Penguji III


Suyikno, S.Ag., M.H
NIP. 197307052011011001

Penguji IV


Dr. Holilur Rohman, M.HI
NIP. 198710022015031005

Surabaya, 05 Agustus 2019

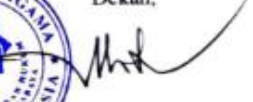
Mengesahkan,

Fakultas Syariah dan Hukum

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,




H. Masruhan, M.Ag
NIP. 195904041988031003



**KEMENTRIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300 E-mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ahmad Muzakki Aditya
NIM : C92215145
Fakultas/Jurusan : Syariah dan Hukum/Hukum Perdata Islam
E-mail : ahmadmuzakky.am@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain(.....)

Yang berjudul:

TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI DENGAN SISTEM *REAL MONEY TRADING* DI *GAME MOBILE LEGENDS*

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikan, dan menampilkan/mempublikasikan di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan/atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 05 Agustus 2019

Penulis

Ahmad Muzakki Aditya

ABSTRAK

Skripsi ini merupakan hasil dari penelitian lapangan tentang “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* Di *Game Mobile Legends*”. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan bagaimana praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*? dan bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*?

Penelitian yang dilaksanakan ini menggunakan metode penelitian lapangan (*field Research*) dengan teknik pengumpulan data diantaranya, dokumentasi, wawancara, dan observasi. Yang selanjutnya dianalisis menggunakan metode deskriptif analitis yaitu metode dimana prosedur pemecahan penelitiannya diselidiki dengan mengambil fakta-fakta yang terjadi di lapangan antara penjual dan pembeli.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa: pertama, jual beli dengan sistem *Real Money Trading* terdapat tiga cara yaitu jual beli antara pembeli dengan *developer* melalui aplikasi *game*; jual beli antara pembeli dengan *developer* melalui *website* resmi; dan jual beli antara pemain dengan pemain lain melalui media sosial. kedua, praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* telah memenuhi rukun jual beli dalam hukum Islam akan tetapi syarat jual beli belum terpenuhi dikarenakan mengandung unsur *gharar* didalamnya yang diakibatkan karena ketidakjelasan atas kepemilikan objek jual beli dan juga masa waktu hingga *Game Mobile Legends* tutup.

Sejalan dengan kesimpulan di atas terdapat beberapa saran yaitu: Pertama, kepada semua pemain *game Mobile Legends* untuk mendapatkan sendiri item yang diinginkan sehingga tidak melakukan transaksi jual beli dengan sistem *Real Money Trading*; kedua, kepada pemain yang akan melakukan transaksi jual beli dengan sistem *Real Money Trading* diharapkan untuk menghindari transaksi tersebut dikarenakan dapat merugikan diri sendiri dimasa yang akan datang.

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
MOTTO	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TRANSLITERASI	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah	7
C. Rumusan masalah	8
D. Kajian pustaka	9
E. Tujuan penelitian.....	11
F. Kegunaan hasil penelitian.....	12
G. Definisi Operasional	12
H. Metode Penelitian.....	13
I. Sistematika Pembahasan	19
BAB II JUAL BELI DALAM HUKUM ISLAM	21
A. Jual Beli (<i>Bay'</i>).....	21
1. Pengertian Jual Beli	21
2. Landasan Hukum	22
3. Rukun Jual Beli.....	26
4. Syarat Jual Beli.....	28
5. Macam-Macam Jual Beli	34
6. Bentuk-Bentuk Jual Beli	36

DAFTAR GAMBAR

2.1	<i>Hero marksman di game Mobile Legends</i>	41
2.2	<i>Hero Assassin di game Mobile Legends</i>	41
2.3	<i>Hero mage di game Mobile Legends</i>	42
2.4	<i>Hero support di game Mobile Legends</i>	42
2.5	<i>Hero fighter di game Mobile Legends</i>	43
2.6	<i>Hero tank di game Mobile Legends</i>	44
2.7	Perbedaan pendapatan hadiah	53
2.8	Hak istimewa <i>Starlight Member</i>	54
2.9	Perbedaan <i>Starlight member</i> dan <i>Starlight member plus</i>	54
2.10	Transaksi <i>Real Money Trading</i> dengan <i>developer</i> didalam <i>game</i>	57
2.11	Transsaksi <i>Real Money Trading</i> dengan <i>developer</i> diluar <i>game</i>	57
2.12	Transaksi <i>Real Money Trading</i> antar pemain menggunakan <i>instagram</i>	60

PENDAHULUAN

Di zaman modern ini pasti tidak asing dengan yang namanya IPTEK, diabad yang ke-20 ini banyak pekerjaan yang dikerjakan oleh manusia mulai bisa digantikan oleh mesin dan manusia hanya sebagai pemrogram saja, manusia sebagai makhluk sosial sehingga tidak bisa hidup sendiri dan memerlukan manusia lain untuk terjaganya kelangsungan hidup.

Sistem Ekonomi Islam berusaha mendialektikkan nilai-nilai ekonomi dengan nilai akidah ataupun etika. Artinya, kegiatan ekonomi dan perikatan lain yang dilakukan oleh manusia dibangun dengan dialektika nilai materialisme dan spiritualisme berdasarkan sumber hukum syariat Islam. Kegiatan ekonomi yang dilakukan tidak hanya berbasis nilai materi, akan tetapi terdapat sandaran transendental di dalamnya, sehingga akan bernilai ibadah. Selain itu, konsep dasar Islam dalam kegiatan muamalah juga sangat konsen terhadap nilai-nilai humanisme.²

² Dimyaudin Djuwaini, *Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), 16.

"الأَصْلُ فِي الْمُعَامَلَةِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا أَنْ يَدُلَّ دَلِيلٌ عَلَى تَحْرِيمِهَا"

“Hukum asal dalam semua bentuk muamalah adalah boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya”.⁴

Pada ayat di atas dijelaskan bahwa, pada dasarnya semua bentuk jual beli hukumnya adalah mubah (boleh), akan tetapi hukum jual beli tersebut bisa berubah atau berganti menjadi wajib, Sunnah, makruh, dan haram bergantung pada situasi ataupun kondisi yang terjadi pada saat jual beli tersebut dilakukan.

Alquran juga menjelaskan dalam Surat Al-Baqarah ayat 275 tentang hukum jual beli.

³ Wahbah al-Zuhaili, *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh*, Jilid 5, cet. Ke 8 (Damaskus: Dar al-Fikr al Muashir, 2005), 126.

⁴A. Djazuli, *Kaidah-kaidah fikih: kaidah-kaidah Hukum Islam dalam menyelesaikan masalah-masalah yang Praktis* (Jakarta: Kencana, 2007), 130.

Yang kedua yaitu *Real Money Trading* antara pengguna dengan pengguna lain dimana pengguna membeli *item* dari pengguna lain dengan membayar sejumlah uang yang telah disepakati oleh kedua belah pihak sehingga penjual (*seller*) bisa mengirimkan sebuah paket (*gift*) kepada pembeli (*buyer*) agar pembeli dapat menggunakan item yang diinginkan. Dari segi keamanan, *Real money Trading* yang dilakukan oleh pengguna dengan *developer* lebih aman dibandingkan pengguna dengan pengguna lain, dikarenakan maraknya penipuan yang sering terjadi dan kecurangan yang sering dilakukan agar mendapatkan keuntungan pribadi.

[illegible]

struktur utama tim lawan dengan bantuan unit-unit yang dikendalikan oleh komputer.

Mobile Legends yaitu sebuah permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "*top*", "*middle*" dan "*bottom*", yang menghubungkan basis-basis. Di masing-masing tim, terdapat lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai "*hero*", dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut "*minions*", bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara.⁸

Mobile Legends merupakan salah satu *game* yang aktif dalam kegiatan *Real money Trading* baik antara pengguna dengan *developer* maupun antara pengguna dengan pengguna lain. Obyek yang dijual dalam *game Mobile Legends* ini antara lain :

1. *Diamond* (Mata uang dalam *game Mobile Legends*) dengan kisaran harga Rp. 15.000, untuk 50 *diamond* – Rp. 1.499.000, untuk 5000 *diamond*.
2. *Hero* yaitu karakter yang digunakan untuk bermain didalam *game*.
3. *Skin* yaitu perlengkapan atau (*outfit*) yang digunakan oleh karakter *game* sebagai tambahan kekuatan ketika bermain.

⁸[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile Legends: Bang Bang](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang) diakses pada 21 April 2019

Berdasarkan dari uraian di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*”. Kajian skripsi ini dapat memberikan wawasan tentang penjelasan dalam aspek hukum Islam tentang jual beli.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas peneliti mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang timbul antara lain :

- [illegible]

Kajian pustaka pada dasarnya untuk mendapatkan gambaran tentang topik yang diteliti oleh peneliti sebelumnya agar tidak terjadi pengulangan atau duplikasi dari kajian peneliti atau yang telah ada.⁹

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Ahmad Ainun Najib pada tahun 2019 yang berjudul “Jual beli *online* pakaian bekas impor di akun “secondisgood_mjk” dalam perspektif hukum Islam dan peraturan Menteri Perdagangan No. 51 Tahun 2015”. Dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa jual beli *online* pakaian bekas impor hukumnya sah karena sudah sesuai dengan ketentuan syariat dan rukun jual beli yang telah terpenuhi dan tidak melanggar Peraturan Menteri Perdagangan No. 51 Tahun 2015 dikarenakan disaat ini belum adanya peraturan yang mengatur tentang larangan perdagangan pakaian bekas di dalam pasar negeri¹⁰.

¹⁰ Ahmad Ainun Najib, “Jual beli online pakaian bekas impor di akun “secondisgood_mjk” dalam perspektif hukum Islam dan peraturan Menteri Perdagangan No. 51 Tahun 2015” (Skripsi- UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2019).

10

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Moh. Afifuddin Zuhri pada tahun 2013 yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Follower* Twitter”. Dalam skripsi tersebut penulis menjelaskan tentang kesesuaian hukum Islam terhadap praktik jual beli follower twitter. Skripsi tersebut berkesimpulan bahwa jual beli *follower* twitter sah secara rukun dan syarat. Tetapi jika melihat dampak yang diakibatkan, jual beli *follower* twitter tidak sesuai dengan asas muamalah yang mengedepankan prinsip kemaslahatan¹¹. Sedangkan peneliti membahas tentang jual beli di dalam *game*.

Ketiga, skripsi yang ditulis oleh Salsa Bella Rizky Nur Annisak jurusan Muamalah, fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya yang berjudul “Analisis Hukum Islam Dan Undang-Undang Nomor 11 Pasal 28 Dan Pasal 32 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE) Terhadap Jual Beli *Account Clash Of Clans* (COC) Via *Online*”. Pada skripsi tersebut menjelaskan tentang bagaimana praktik jual beli *Account Clash Of Clans* (COC) Via *online* dan tinjauan hukum Islam dan Undang-Undang ITE terhadap praktik jual beli *Account Clash Of Clans* (COC) Via *Online*.

Skripsi tersebut berkesimpulan bahwa praktik jual beli *Account Clash Of Clans* (COC) Via *online* sah menurut rukun dan syarat. Tapi dalam

¹¹ Moh. Afifuddin Zuhri, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Follower Twitter” (Skripsi--IAIN Sunan Ampel, Surabaya, 2013). 71.

Dari sini jelas bahwa skripsi yang dibahas oleh ketiga penulis di atas berbeda. Adapun penelitian dalam skripsi ini yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli dengan Sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*”, peneliti lebih memfokuskan pada bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends*.

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan utama penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends*

[illegible]

Hukum Islam : Seperangkat peraturan yang berlandaskan alquran, hadis, dan ijma' ulama yang dijadikan sebagai acuan tentang kebolehan dalam hukum jual beli.

Jual beli : Menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain dalam bentuk uang asli dengan uang dunia maya.

Real Money Trading : Sebuah kegiatan transaksi yang menjual barang berupa benda maya dalam suatu game dan membeli barang tersebut menggunakan uang asli (*Real money*).

Mobile Legends : sebuah permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri.

H. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan faktor penting dalam memberi arahan dan sebagai pedoman dalam memahami suatu objek penelitian sehingga dengan metode dapat diharapkan penelitian yang dilakukan akan berjalan dengan baik dan lancar.

Dengan metode penelitian dapat diharapkan peneliti akan memperoleh hasil yang berbobot dan dapat dipertanggungjawabkan. Dalam

hal ini metode diartikan sebagai suatu cara untuk memecahkan masalah yang ada dengan mengumpulkan, menyusun, mengaktifkan, mengklarifikasi, dan menginterpretasikan data. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) yakni penelitian yang dilakukan dalam kehidupan sebenarnya.¹³ Untuk memberikan deskripsi yang baik, dibutuhkan serangkaian langkah-langkah yang sistematis, langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Data yang dikumpulkan

Data mengenai transaksi jual beli dengan sistem *Real Money Trading* dengan cara terjun ke lapangan dengan mewawancarai pelaku jual beli. Data berupa informasi mengenai bagaimana transaksi tersebut berlangsung, pihak siapa saja yang terlibat, bagaimana cara mendapatkan objek yang diperjualbelikan, dan sebagainya.

a. Data primer

Data primer ialah data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditangani. Dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat obyek yang peneliti lakukan.¹⁴ Dalam penelitian ini data primer yang dibutuhkan yaitu sistem *Real Money Trading*, jual beli, dan fitur-fitur di *game Mobile Legends*.

¹³ Mardalis, *Metode Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 28

¹⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009), 137

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan untuk maksud selain menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Data ini dapat ditemukan dengan cepat.¹⁵ Dalam penelitian ini yang menjadi data sekunder adalah artiker, jurnal, literatur dan situs web di internet yang berkenaan dengan pernelitian yang dilakukan yaitu tentang kepuasan konsumen, pelayanan kepada konsumen, hukum islam tentang jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends*.

2. Sumber Data

Ada dua sumber data yang peneliti jadikan sebagai pegangan agar dapat memperoleh data yang konkrit dan berkaitan dengan masalah penelitian diatas yaitu:

a. Sumber primer

Sumber primer adalah data yang diperoleh langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang memerlukannya.¹⁶ Adapun data pada penelitian ini diperoleh dari *website* resmi *game Mobile Legends*, para *gamers* yang pernah atau berpengalaman dalam melakukan jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Mobile Legends*.

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Masruhan, *Metodologi Penelitian Hukum* (Surabaya: Hilal Pustaka, 2013), 94

Setelah seluruh data terkumpul maka dilakukan analisis data secara kualitatif dengan tahapan sebagai berikut:

- ²⁰ Masruhan, *Metodologi Penelitian Hukum* (Surabaya: Hilal Pustaka, 2013), 237

[illegible]

Terhadap Jual Beli dengan Sistem *Real Money Trading* Di *Game Mobile Legends*.

Bab kedua merupakan pembahasan tentang transaksi dalam Hukum Islam, yang di dalamnya meliputi unsur-unsur jual beli, yang terdiri dari pengertian jual beli, dasar hukum jual beli, rukun jual beli, syarat sah jual-beli, macam-macam dan bentuk-bentuk jual beli, serta transaksi elektronik.

Bab ketiga merupakan pembahasan mengenai gambaran umum tentang *game Mobile Legends*, pengertian transaksi dengan sistem *Real Money Trading*, praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading*.

Bab keempat merupakan analisis Praktik jual beli dengan Sistem *Real Money Trading* ditinjau dari perspektif Hukum Islam.

Bab kelima penutup. Skripsi ini ditutup dengan mengemukakan kesimpulan yang merupakan jawaban atas pertanyaan yang dikemukakan pada bab pendahuluan. Juga dikemukakan sejumlah saran sebagai aplikasi dari kesimpulan.

BAB II

JUAL BELI DALAM HUKUM ISLAM

A. Jual Beli (*Bay'*)

1. Pengertian Jual Beli

Jual beli atau perdagangan dalam istilah fiqh disebut dengan *al-bay'* yang menurut etimologi berarti menjual atau mengganti. Jual beli atau *al-bay'* secara bahasa artinya memindahkan hak milik terhadap benda dengan akad saling mengganti.²³ Menurut Wahbah Al-Zuhailly jual beli secara bahasa ialah menukar suatu objek dengan objek yang lain.²⁴

Sedangkan menurut terminologi yang dimaksud dengan jual beli adalah suatu perjanjian tukar menukar barang atau benda yang memiliki nilai secara suka rela diantara kedua belah pihak, dimana salah satu pihak menjadi penerima benda dan pihak lain yang memberikan benda sekaligus menjadi penerima benda lain sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan syara' dan disepakati.²⁵

²³ Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam* (Jakarta: Amzah, 2010), 23.

²⁴ Wabshah al-Zuhaily, *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh*, Jilid 5, cet. Ke 8, (Damaskus: Dar al-Fikr al-Muashir, 2005), 126

²⁵ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), 68.

2. Landasan Hukum

a. Alquran

"..... وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا"

²⁸ Sutan Remy Sjahdeini, *Perbankan Syariah*, (Jakarta: Kencana, 2014), 185

Ayat di atas menjelaskan tentang orang-orang yang mengambil riba atau tambahan dengan uang atau bahan makanan baik itu mengambil tambahan dari jumlahnya maupun mengenai waktunya, itu tidak boleh. Tetapi jika mereka bisa menghentikan memakan riba maka Allah akan menghalalkan jual belinya.

"..... وَأَشْهَدُوا إِذَا تَبَايَعْتُمْ"

Ayat di atas menjelaskan apabila seseorang hendak melakukan transaksi jual beli dianjurkan untuk membawa seseorang untuk menjadi saksi ketika proses transaksi jual beli tersebut berlangsung.

"يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبُطْلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ

تَرَاضٍ مِّنْكُمْ "

³⁰ Ibid., 49.

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah mengharamkan orang beriman untuk memakan, memanfaatkan, menggunakan, (dan segala bentuk transaksi lainnya) harta orang lain dengan jalan yang batil, yaitu yang tidak dibenarkan oleh syariat. Kita boleh melakukan transaksi terhadap harta orang lain dengan jalan perdagangan dengan asas saling ridha, saling ikhlas antara penjual dan pembeli.

حَدَّثَنَا يَزِيدُ حَدَّثَنَا الْمَسْعُودِيُّ عَنْ وَائِلِ أَبِي بَكْرٍ عَنْ عَبَّادَةَ بْنِ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعِ بْنِ حَدِيجٍ عَنْ جَدِّهِ رَافِعِ بْنِ حَدِيجٍ قَالَ: قِيلَ يَا رَسُولَ اللَّهِ أَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ قَالَ عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَرْبُورٍ

Telah menceritakan kepada kami Yazid telah menceritakan kepada kami Al Mas'udi dari Wail Abu Bakr dari Abayah bin Rifa'ah bin Rafi' bin Khadij dari kakeknya Rafi' bin Khadij dia berkata, "Dikatakan, "Wahai Rasulullah, mata pencaharian apakah yang paling baik?" beliau bersabda: "Pekerjaan seorang laki-laki dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang mabrur. (HR. Ahmad).³²

Maksud mabrur di atas ialah jual beli yang terjadi sesuai dengan syariat, rukun, dan tidak adanya penghalang (yang menghalangi sahnya transaksi) dan merusak transaksi. Maka harus

³² Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2000), 114

c. Ijma'

Ibnu Qumaidah menyatakan bahwa kaum muslimin telah sepakat tentang diperbolehkannya jual beli (*bay'*), yakni setiap orang pasti mempunyai ketergantungan terhadap sesuatu yang dimiliki orang lain, dan orang lain tersebut tidak akan memberikan sesuatu yang ia butuhkan tanpa adanya usaha dan pengorbanan. Dengan disyariatkannya *al-bay'*, setiap manusia dapat meraih tujuannya untuk memenuhi kebutuhan.

³⁴ Rachmat Syafei, *Fiqh Muamalah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 75

a. Syarat-syarat orang yang berakad.

1) Berakal

2) Yang melakukan akad jual beli merupakan orang yang berbeda. Artinya seseorang tidak dapat bertindak sebagai penjual dan pembeli dalam satu waktu yang bersamaan.³⁹

[illegible]

- 1) Harga yang disepakati kedua belah pihak, harus jelas jumlahnya.
- 2) Bisa diserahkan pada waktu akad (transaksi), sekalipun secara hukum seperti pembayaran dengan cek atau kartu kredit. Apabila harga barang itu dibayar kemudian (berutang), maka waktu pembayarannya harus jelas.
- 3) Apabila jual beli itu dilakukan dengan saling menukarkan barang, maka barang yang dijadikan nilai tukar bukan barang yang diharamkan oleh syara' untuk diperjualbelikan.⁴³

(a) Jual beli dikatakan sah apabila:

⁴³ Abdul Rahman Ghazaly, Dkk, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), 77.

(b) Jual beli boleh dilaksanakan apabila yang berakad mempunyai kekuasaan untuk melakukan jual beli, dalam artian orang yang mewakili atas jual beli tersebut harus mendapatkan persetujuan dari pihak yang diwakilinya.

(c) Syarat yang terkait dengan kekuatan hukum pada akad jual beli, ulama fiqh sepakat bahwa jual beli dapat bersifat mengikat apabila jual beli tersebut terbebas dari *khiyar*. Sedangkan apabila masih terdapat hak atas *khiyar* maka jual beli tersebut belum bersifat mengikat.⁴⁴

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa terpenuhinya rukun dan syarat jual beli merupakan suatu ukuran dimana jual beli tersebut dapat dikatakan sah menurut hukum Islam. Selain itu dengan terpenuhinya rukun dan syarat jual beli menjadikan kedua belah pihak melakukan transaksi jual beli dengan didasari oleh suka sama suka, tidak ada unsur pemaksaan dari salah satu

[illegible]

pihak sehingga dalam jual beli tersebut tidak ada yang merasa dirugikan.

5. Macam -Macam Jual beli

Ditinjau dari segi benda yang dijadikan objek jual beli, Imam Taqiyyudin mengemukakan pendapat bahwa jual-beli dibagi menjadi tiga bentuk yaitu jual-beli benda yang terlihat, jual beli benda yang disebutkan sifat sifatnya dalam janji, dan jual beli benda yang tidak ada. Jual beli benda yang terlihat ialah pada waktu melakukan akad, benda atau barang yang diperjualbelikan ada di depan penjual dan pembeli. Hal ini lazim dilakukan masyarakat banyak dan boleh dilakukan, seperti membeli beras di pasar.

Jual beli yang disebutkan sifat-sifatnya dalam perjanjian ialah jual beli salam (pesanan). Menurut kebiasaan para pedagang, salam jual dilakukan untuk jual beli tidak tunai (kontan). Salam pada awalnya berarti meminjamkan barang atau sesuatu, maksudnya ialah perjanjian yang penyerahan barang-barangnya ditangguhkan hingga masa tertentu, sebagai imbalan uang telah ditetapkan akad.

Jual beli benda yang tidak ada serta tidak dapat dilihat adalah jual beli yang dilarang oleh agama Islam, karena barangnya tidak tentu atau masih belum jelas wujudnya, sehingga dikhawatirkan barang tersebut diperoleh dari curian atau barang titipan yang akibatnya menimbulkan kecurigaan salah satu pihak. Sementara itu

Ditinjau dari segi pelaku akad (subjek), jual beli terbagi menjadi tiga bagian, yaitu dengan lisan, dengan perantara, dan dengan perbuatan. Akad jual beli yang dilakukan dengan lisan ialah akad yang dilakukan oleh kebanyakan orang. Bagi orang bisu diganti dengan isyarat karena isyarat merupakan pembawaan alami dalam menampakkan kehendak. Hal yang dipandang dalam akad adalah maksud atau kehendak dan pengertian, bukan pembicaraan dan pertanyaan.

Penyampaian akad jual beli melalui utusan, perantara, tulisan, atau surat-menyurat sama halnya dengan ijab kabul dengan ucapan, misalnya via pos dan giro. Jual beli ini dilakukan antara penjual dan pembeli tidak berhadapan dalam satu majelis akad, tetapi melalui pos dan giro, jual beli seperti ini dibolehkan menurut syara'. Dalam pemahaman sebagian ulama, bentuk jual beli salam antara penjual dan pembeli saling berhadapan dalam satu majelis akad sedangkan jual beli via pos dan giro antara penjual dan pembeli tidak berada dalam satu majelis akad.

[illegible]

BAB III

REAL MONEY TRADING DI GAME MOBILE LEGENDS

A. Gambaran Umum *Game Mobile Legends*

Mobile Legends merupakan salah satu *game* terbesar dan terpopuler dari sekian banyak *game* yang berada di Indonesia. *Mobile legends* juga dapat dimainkan di hampir seluruh dunia dengan *server* yang berbeda yaitu:

1. Asia yang meliputi Malaysia, Singapura, Korea, Jepang, dan Indonesia.
2. Eropa yang meliputi Inggris, Spanyol, Italia, Portugal, perancis, dan jerman.
3. Amerika yang meliputi Argentina, Brazil, meksiko, Peru, Kolombia, dan Amerika

Mobile legends merupakan aplikasi *game* seluler gratis yang paling banyak diunduh di kalangan pengguna *iPhone*.⁴⁷ Pada tahun 2017 *game Mobile Legends* populer di Asia Tenggara (SEA), turnamen *Mobile Legends* juga telah diadakan di kawasan ini, termasuk Piala Asia Tenggara tahunan, bahkan pada tahun 2019, Indonesia mengikut sertakan cabang olahraga elektronik (*e-sports*), khususnya *game mobile legends*, pada kompetisi piala presiden yang disebut dengan Indonesia *E-sports Premiere League* (IESPL).

⁴⁷ https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang diakses tanggal 16 Mei 2019

1. *Marksman* : adalah para pahlawan yang memiliki kemampuan jarak jauh dan kerusakan fisik yang tinggi. Namun, mereka juga memiliki darah yang paling sedikit di antara para pahlawan lainnya.

[illegible]

- b.
- Ravage*

Tugas para pemain adalah mengumpulkan kristal yang diperoleh dari robot yang telah mati, pemain yang tereliminasi

[illegible]

c. *Frenzy*

- 1) *Gold* : setelah item diambil maka ketika mengeliminasi musuh atau membantu teman akan mendapatkan tambahan uang.
- 2) *Red tin* : setelah item diambil maka kecepatan menyerang pahlawan (*hero*) akan meningkat.
- 3) *Candy corn* : setelah item diambil maka pahlawan (*hero*) akan menjadi tidak terlihat (*invisible*) dan ketika pahlawan menyerang lawan maka ia akan terlihat kembali.
- 4) *Rubber candy* : setelah item diambil maka ketika pahlawan tereliminasi, ia akan dapat hidup kembali secara instan dengan darah dan kekuatan penuh.

[illegible]

- 5) *Blue tin* : setelah item diambil maka pahlawan dapat menggunakan kekuatan (*skill*) secara cepat karena waktu tunggu penggunaan *skill* menjadi lebih singkat.
 - 6) *Green tin* : setelah item diambil maka kecepatan berjalan pahlawan (*hero*) menjadi meningkat.
 - 7) *Hard candy* : setelah item diambil maka pahlawan (*hero*) dapat mengurangi kekuatan pertahanan musuh dan memberikan serangan yang besar kepada musuh terdekatnya ketika tereliminasi.
 - 8) *Ham* : setelah item diambil maka ukuran pahlawan (*hero*) menjadi meningkat, serta darah dan kekuatan menyerang menjadi lebih besar.
 - 9) *Random* : mendapatkan efek item secara acak.
- d. *Mirror* : mode permainan dimana pemain telah disediakan secara acak satu *hero* disetiap peran dan pemain diperbolehkan memilih salah satu dari ke enam peran tersebut, akan tetapi keputusan untuk menggunakan salah satu *hero* yang akan digunakan oleh seluruh anggota kelompok tersebut berdasarkan jumlah suara terbanyak.⁵⁹
- e. *Deathbattle* : mode permainan dimana semua pemain diberikan hak untuk memilih satu *hero* dari dua belas *hero* yang disediakan oleh sistem. Setiap pemain dapat berganti ke *hero* lain ketika

⁵⁹ <https://www.google.com/amp/s/gadgetren.com/2018/08/02/mode-mirror-mobile-legends/amp/>
diakses tanggal 30 juli 2019

a. *Real Money Trading* antara pembeli dengan *developer* didalam *Game*

Transaksi ini dilakukan tanpa melalui perantara, sehingga pemain tidak perlu khawatir akan terjadi kasus penipuan, karena transaksi ini berlangsung di dalam aplikasi *game Mobile Legends* tanpa keluar dari aplikasi *game* tersebut. Transaksi jual beli ini sangatlah mudah yaitu pemain hanya menekan tombol *Plus* yang berada disamping *diamond* maka akan keluar pilihan jumlah *diamond* yang ingin di beli. Setelah itu akan muncul cara pembayaran yang bisa dilakukan dengan tiga cara yaitu dengan pulsa, kartu kredit dan *voucher google*.

[illegible]

1) Codashop

- a) GoPay : pembayaran yang dilakukan didalam aplikasi Gojek.
- b) Bank *Transfer* : pembayaran yang dilakukan melalui ATM maupun Mobile Banking.
- c) Pulsa : pembayaran yang dilakukan dengan membayar pulsa pada operator yang telah dipilih.
- d) Kredivo : pembayaran yang dilakukan dengan cicilan tanpa kartu kredit.
- e) Alfamart dan Indomaret : Pembayaran yang dilakukan pada kasir di Alfamart dan Indomaret.

[illegible]

Dalam tahapan proses jual beli, yang dilakukan oleh penjual biasanya menggunakan promosi (*Paid Promote*) melalui akun-akun *facebook* dan *instagram* yang diketahui banyak pengguna *game Mobile Legends*. Ketika ada seorang pembeli akan melakukan transaksi jual beli kepada penjual, pembeli harus langsung menghubungi penjual untuk melakukan negosiasi terkait produk yang akan dibeli dan harga yang dipatok oleh penjual⁶⁹.

Setelah negosiasi selesai maka akan terjadi kesepakatan antara pembeli dan penjual terkait produk dan harga objek yang akan diperjualbelikan, selanjutnya akan dilakukan proses pembayaran. Dalam proses pembayaran ada dua pilihan, yaitu COD (*Cash On Delivery*) dan *transfer* melalui rekening bank.⁷⁰

Cash On Delivery hanya berlaku apabila domisili pembeli dan penjual masih dalam satu wilayah atau kota. Apabila jarak domisili penjual dan pembeli berada di tempat yang jauh, maka pembeli dapat menggunakan *transfer* bank. Akan tetapi melalui *transfer* bank ini penjual-penjual nakal sering melakukan penipuan karena adanya peluang untuk mendapatkan keuntungan pribadi. Oleh karena itu, apabila penjual dan pembeli berada di domisili

⁷⁰ Khafid, *Wawancara*, 19 Mei 2019

Rekening bersama (rekber) merupakan jasa pihak ketiga yang dipercayai oleh pihak pembeli dan penjual. Mekanisme rekber yaitu pembeli mentransfer sejumlah uang kepada pihak ketiga, setelah uang diterima oleh pihak ketiga, pihak ketiga menginstruksikan kepada penjual untuk memberikan barang yang diperjualbelikan kepada pembeli, ketika barang yang diperjualbelikan sudah diterima oleh pembeli, pembeli memberitahukan kepada pihak ketiga untuk meneruskan uang tersebut kepada penjual. Dengan menggunakan jasa rekber dapat mengurangi dan meminimalisir terjadinya penipuan karena adanya pihak ketiga yang telah dipercayai oleh kedua belah pihak.⁷¹

[illegible]

TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTIK JUAL BELI DENGAN SISTEM *REAL MONEY TRADING* DI *GAME MOBILE LEGENDS*

Game merupakan kegiatan yang sering dilakukan oleh sebagian orang dalam memenuhi kebutuhan hidupnya sebagai sarana hiburan. Seperti halnya game pada umumnya, *game online* merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan fasilitas internet. *Game online* saat ini tidak hanya dipandang sebagai media permainan saja, namun fungsi tersebut dapat berkembang menjadi mata pencaharian. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk mendapatkan pundi-pundi keuntungan melalui media *game online*.

Ada beberapa faktor yang dapat menunjang keberhasilan, faktor utama yaitu pengetahuan akan *game* tersebut dan juga faktor keberuntungan. Salah satu cara mendapatkan pundi-pundi keuntungan

1. Jual beli antara pemain dengan *developer* melalui aplikasi *game* *Mobile Legends*

Proses jual beli ini terjadi melalui *game*, dimana pemain telah diberi pilihan produk yang dapat dibeli sehingga jika pemain ingin melakukan transaksi jual beli, pemain hanya menekan produk yang ingin dibeli dan melakukan pembayaran melalui 3 opsi yaitu dengan pulsa, kartu kredit atau debit, dan kode *google*.

2. Jual beli antara pemain dengan *developer* melalui *website* resmi *game Mobile Legends*

[illegible]

- Dalam praktik jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* terdapat penjual dan pembeli dimana penjual merupakan pihak yang memberikan *diamond* atau fitur-fitur kepada pembeli, sedangkan pembeli merupakan pihak yang menerima produk yang dijual oleh penjual.

- Pada praktik jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*, *ṣighāt* tidak diucapkan secara lisan melainkan dengan menggunakan tindakan yaitu ketika pembeli menekan tombol “lanjutkan” maka pembeli telah melakukan qobul kepada penjual secara tidak langsung.

- Pada praktik jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* yang menjadi objek jual beli yaitu *diamond* dan fitur-fitur yang berada di aplikasi *Game Mobile Legends*.

Pada praktik jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* terdapat nilai tukar pengganti barang yang harus diperjualbelikan yaitu dengan mata uang asli, nilai tukar objek yang diperjualbelikan berbeda-beda sesuai dengan produk yang dipilih oleh pembeli.

1. Syarat-syarat orang yang berakad (*al muta'qidāyn*).

Dalam kasus ini, sebagian besar pihak yang bersangkutan dalam jual beli *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* adalah orang yang berakal karena prosedur yang digunakan berbasis online yang hanya bisa dilakukan oleh orang yang berakal.

Dalam hal ini penjual dan pembeli merupakan orang yang berbeda karena dalam *Game Mobile Legends* tidak dapat memerankan kedua belah pihak secara bersamaan.

Dalam transaksi jual beli ini yang menjadi nilai tukar produk/item yang diperjualbelikan yaitu uang asli (rupiah).

Berdasarkan pada rukun dan syarat yang telah ditetapkan di atas pada praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends* terdapat ketidakjelasan mengenai status kepemilikan objek yang diperjualbelikan dan ketidakjelasan mengenai kapan ditutupnya *game Mobile Legends* tersebut. Pada aturan *game* tidak terdapat larangan jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading*, namun pada *Term Of Service game Mobile Legends* terdapat *point* yang menjelaskan bahwa pembelian mata uang virtual pemain merupakan final dan tidak dapat dikembalikan, ditukar, dipindahtangankan yang artinya semua yang terdapat didalam *game* adalah mutlak milik Moonton sebagai *Publisher*.⁷² Sehingga terkait hal ini Islam telah memberi ketentuan yakni jual beli barang yang tidak jelas atau disebut juga *Bay' al-gharar*.

[illegible]

PENUTUP

Setelah memaparkan studi mengenai 'jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*, maka dapat disimpulkan.

- 71

mengandung unsur *gharar* didalamnya yang diakibatkan karena ketidakjelasan atas kepemilikan barang dan juga masa waktu hingga *Game Mobile Legends* tutup.

B. Saran

1. Kepada semua pemain *game Mobile Legends* untuk mendapatkan sendiri item yang diinginkan sehingga tidak melakukan transaksi jual beli dengan sistem *Real Money Trading*.
2. Kepada pemain yang akan melakukan transaksi jual beli dengan sistem *Real Money Trading* diharapkan untuk menghindari transaksi tersebut dikarenakan dapat merugikan diri sendiri dimasa yang akan datang.

- <https://duniagames.co.id/news/4166-ini-dia-keuntungan-membeli-starlight-member-dalam-mobile-legends> diakses pada 19 Mei 2019.
- <https://forum.mobilelegends.com/forum.php?mod=viewthread&tid=28854> diakses pada 22 Mei 2019.
- <https://gadgetren.com/2018/06/05/cara-main-mode-survival-mobile-legends/> diakses tanggal 30 juli 2019
- https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang diakses pada 21 April 2019.
- <https://id.techinasia.com/itemku-marketplace-emitemem-dan-uang-game-online-di-indonesia> diakses pada 21 April 2019.
- <https://mobilelegends.gcube.id/modes/> diakses pada 17 Mei 2019.
- <https://m.mobilelegends.com/en/payment/detail/id> diakses pada 19 Mei 2019.
- <https://www.codashop.com/id/mobile-legends> diakses pada 19 Mei 2019.
- <https://www.google.com/amp/s/gadgetren.com/2018/08/02/mode-mirror-mobile-legends/amp/> diakses tanggal 30 juli 2019
- <https://www.google.com/amp/s/gamebrott.com/mobile-legend-merilis-mode-baru-deathbattle-di-original-server/amp> diakses tanggal 30 juli 2019
- <https://www.google.com/amp/s/jalantikus.com/amp/tips/mode-permainan-mobile-legends/> diakses pada 18 Mei 2019.
- <https://www.google.com/amp/s/mobilelegends.gcube.id/mayhem-mode-kembali-mobile-legends/amp/> diakses tanggal 30 juli 2019
- <https://www.google.com/amp/s/www.gridgames.id/amp/151245568/inilah-9-item-bonus-di-mode-frenzy-mobile-legends-yang-dijamin-seru> diakses tanggal 30 juli 2019
- <https://www.google.com/amp/s/www.idntimes.com/tech/games/amp/muhammad-edy-purnomo/wajib-kamu-pelajari-6-role-hero-di-mobile-legends-beserta-tugasnya-c1c2> diakses tanggal 30 juli 2019